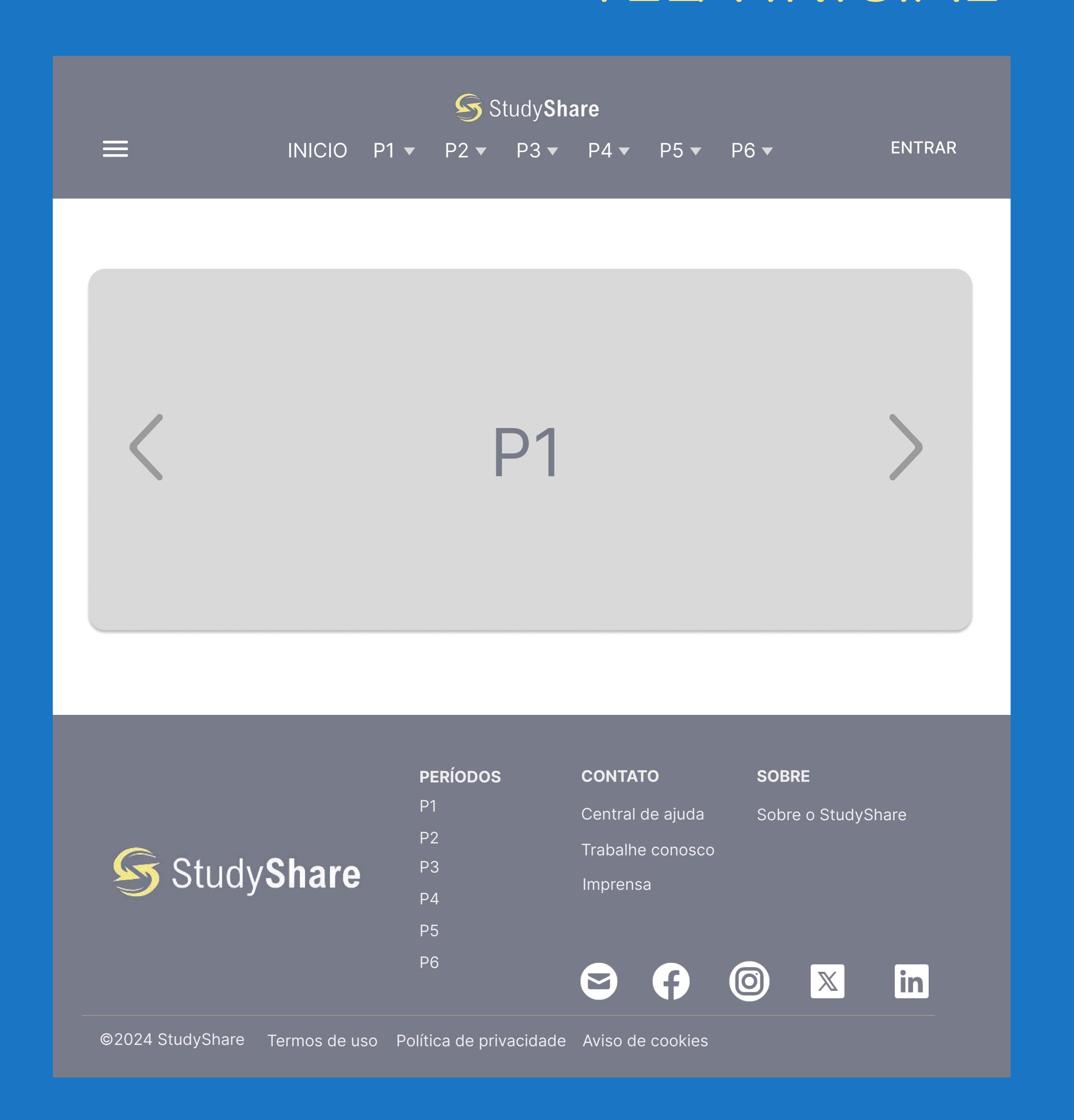


MOCKUP

TELAINICIAL

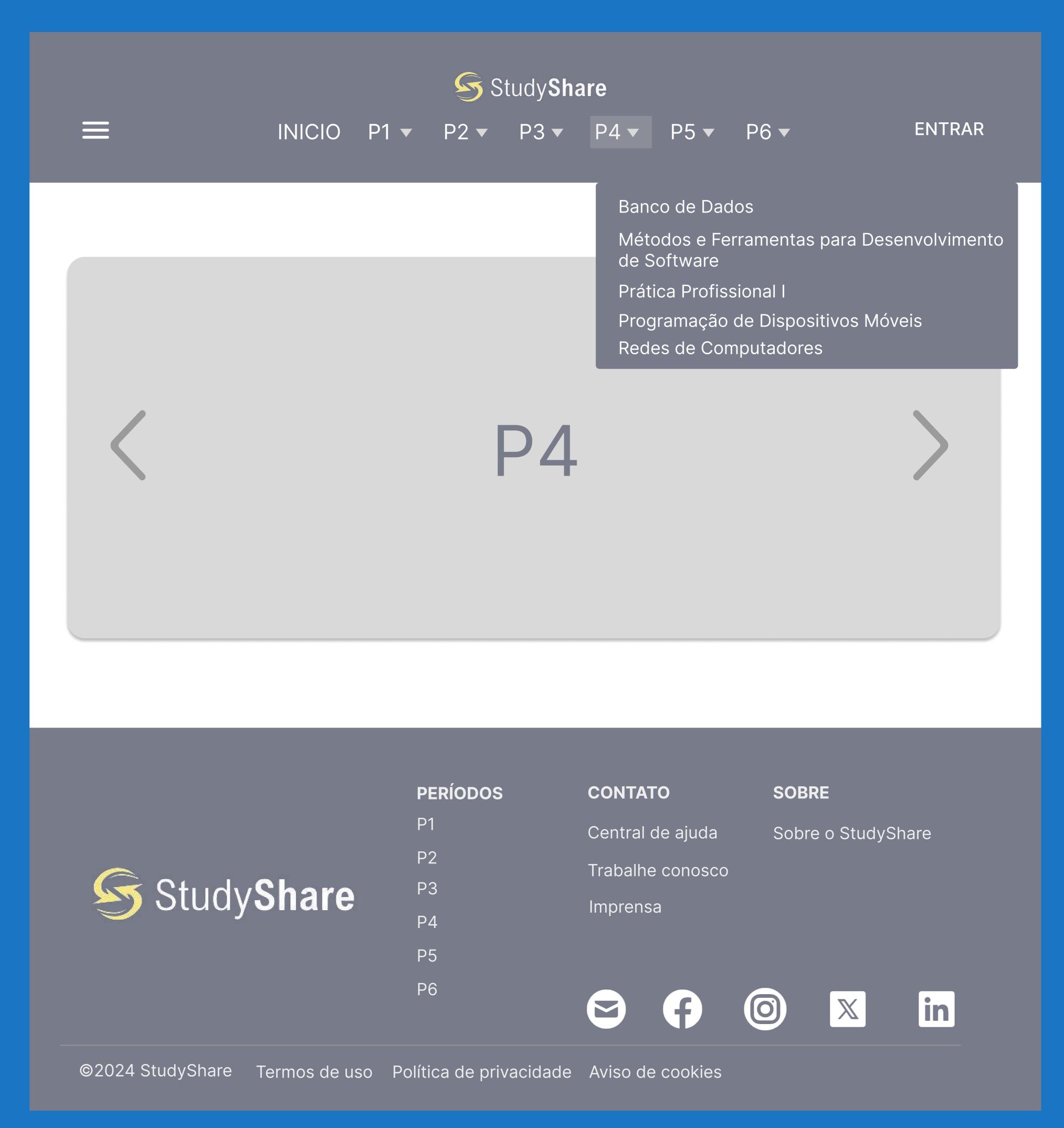


StudyShare





MENU DE NAVEGAÇÃO



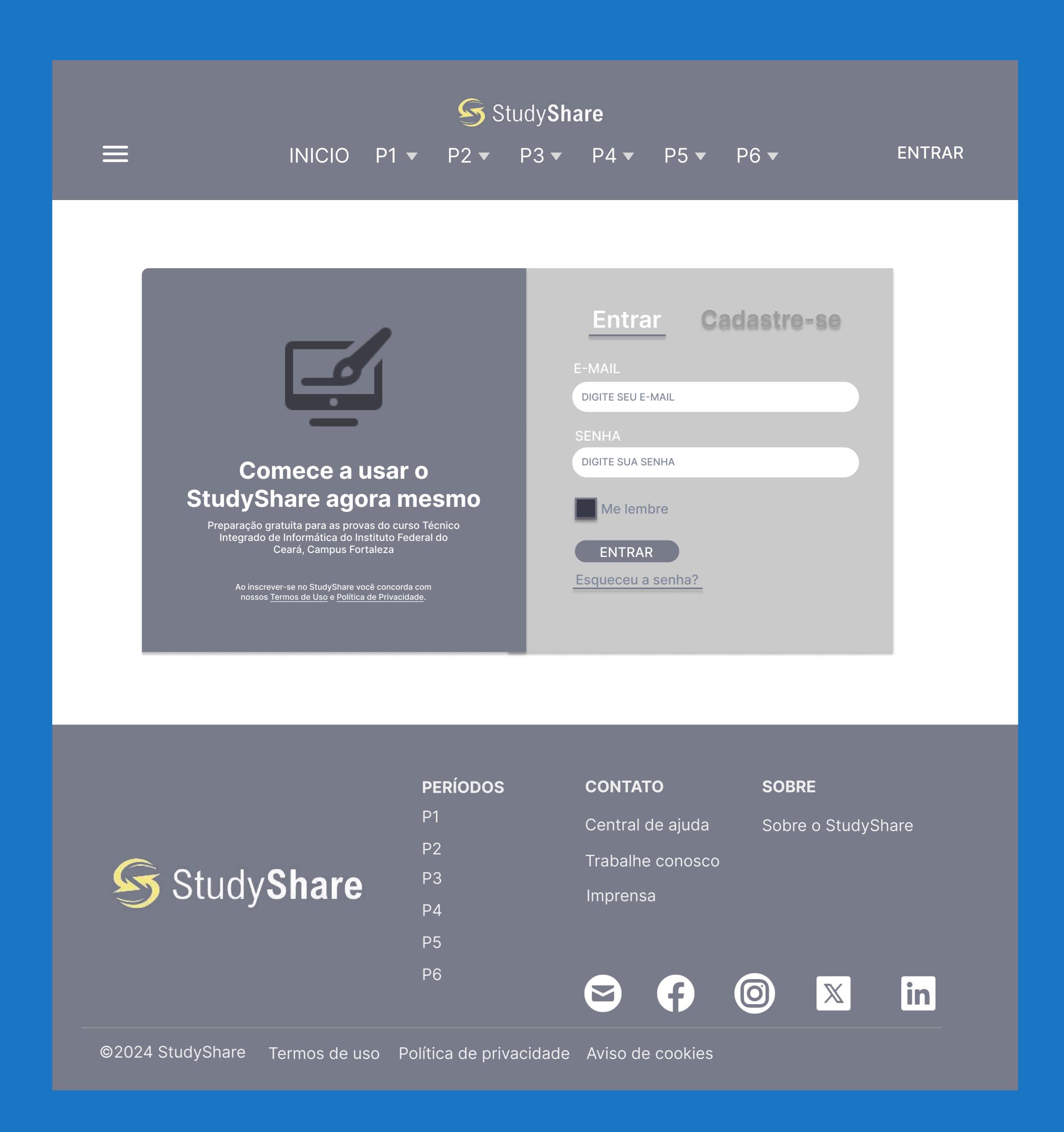


MENU LATERAL



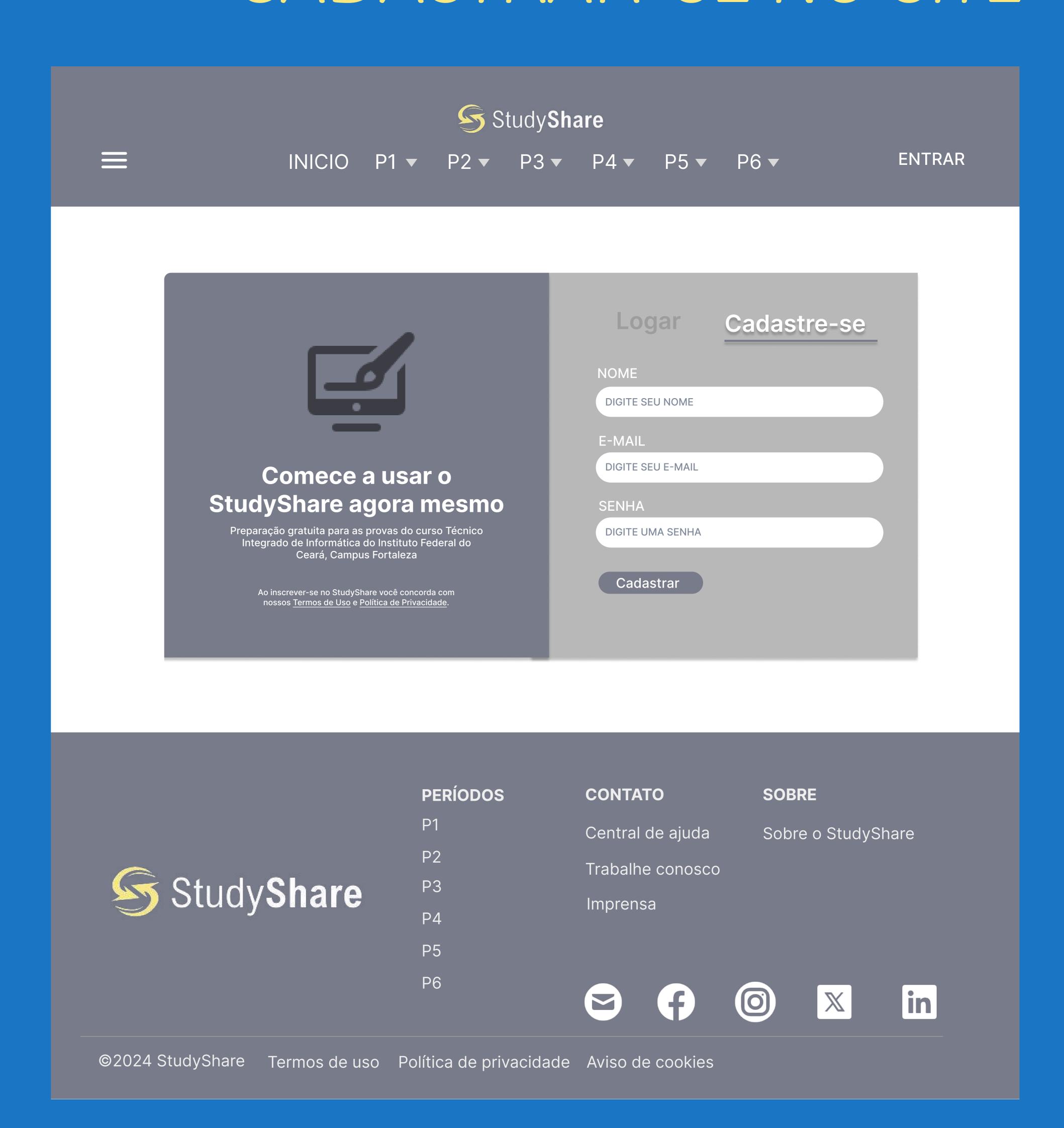


ENTRAR NO SITE



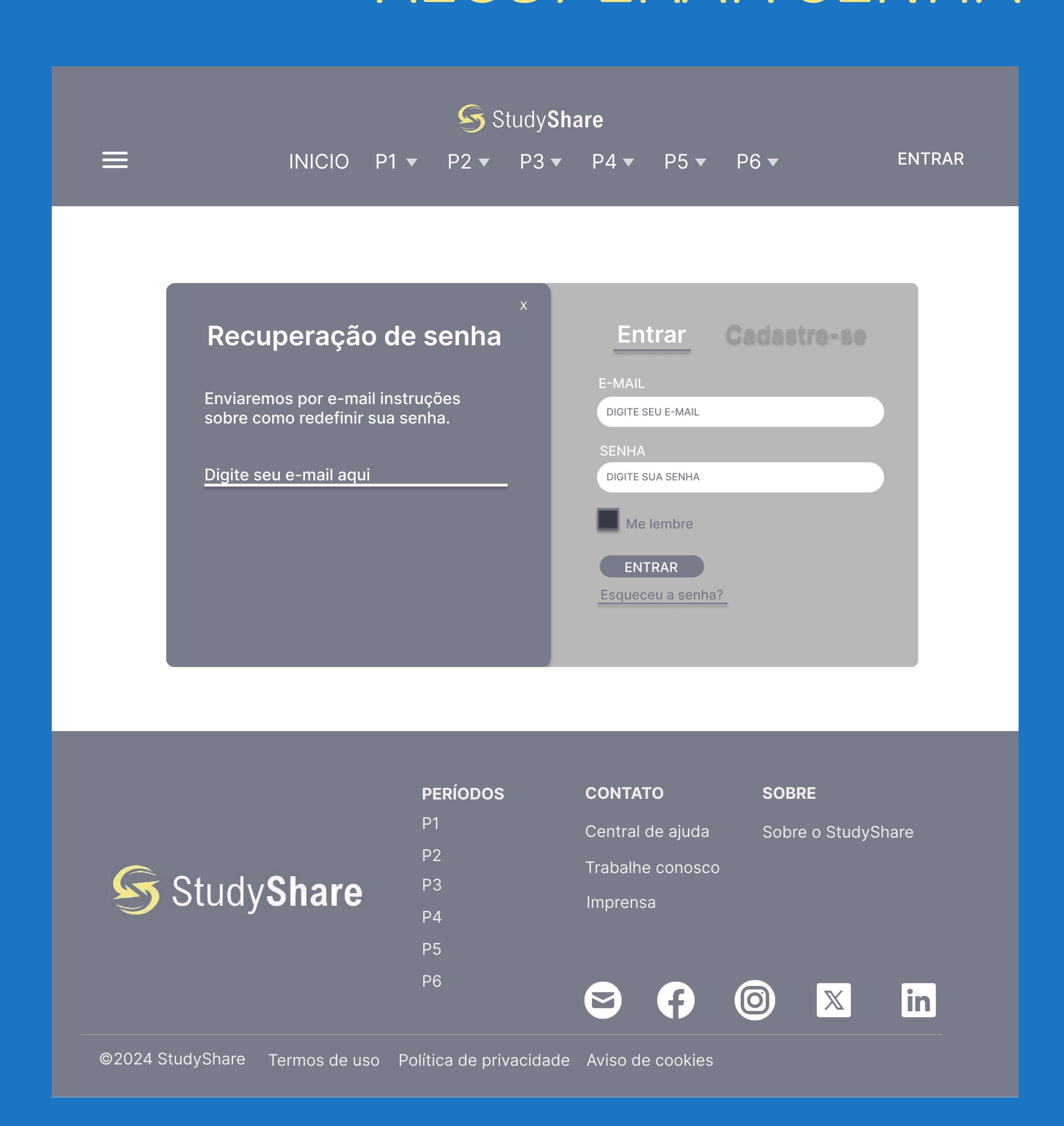


CADASTRAR-SE NO SITE



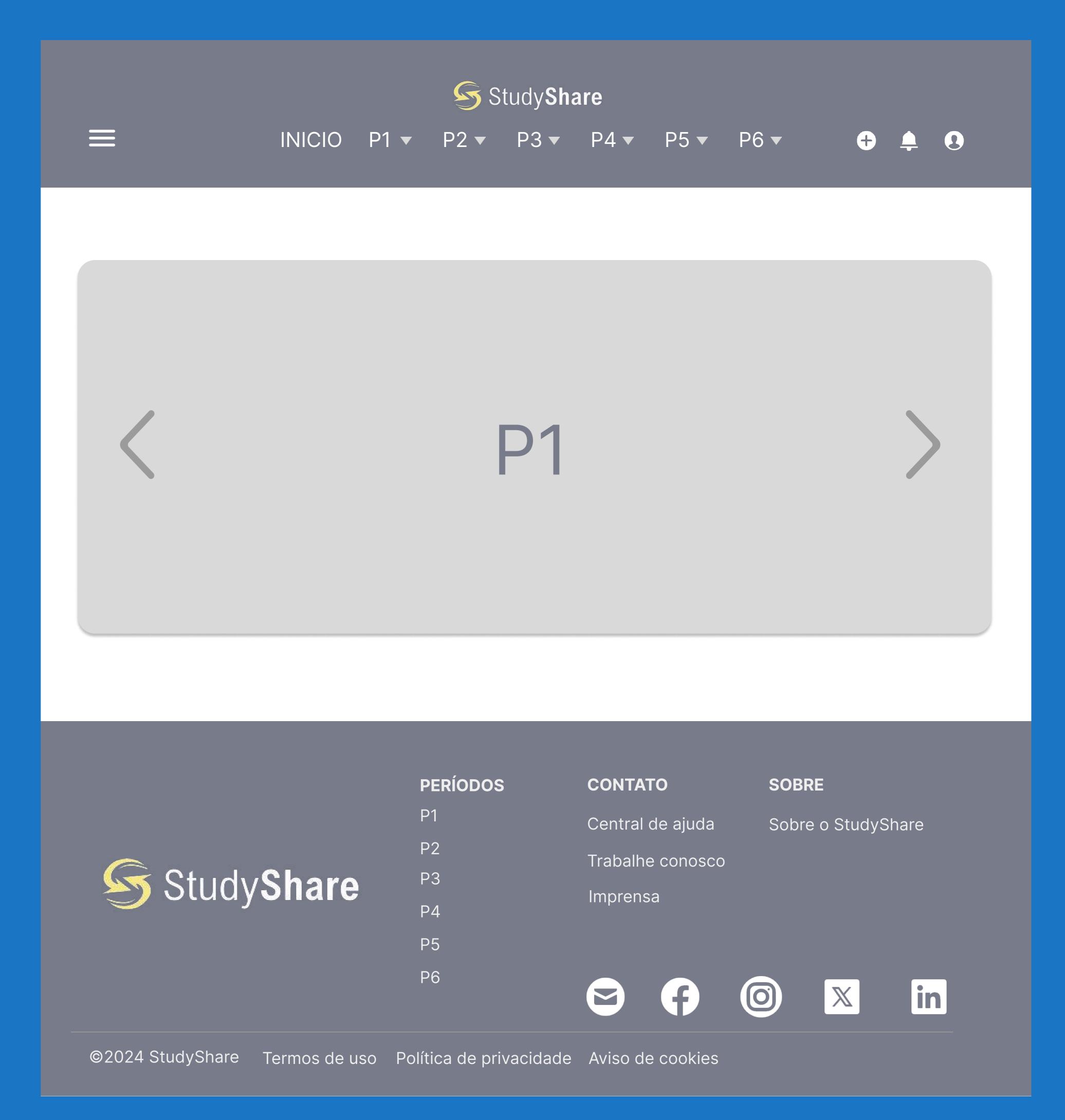


RECUPERAR SENHA



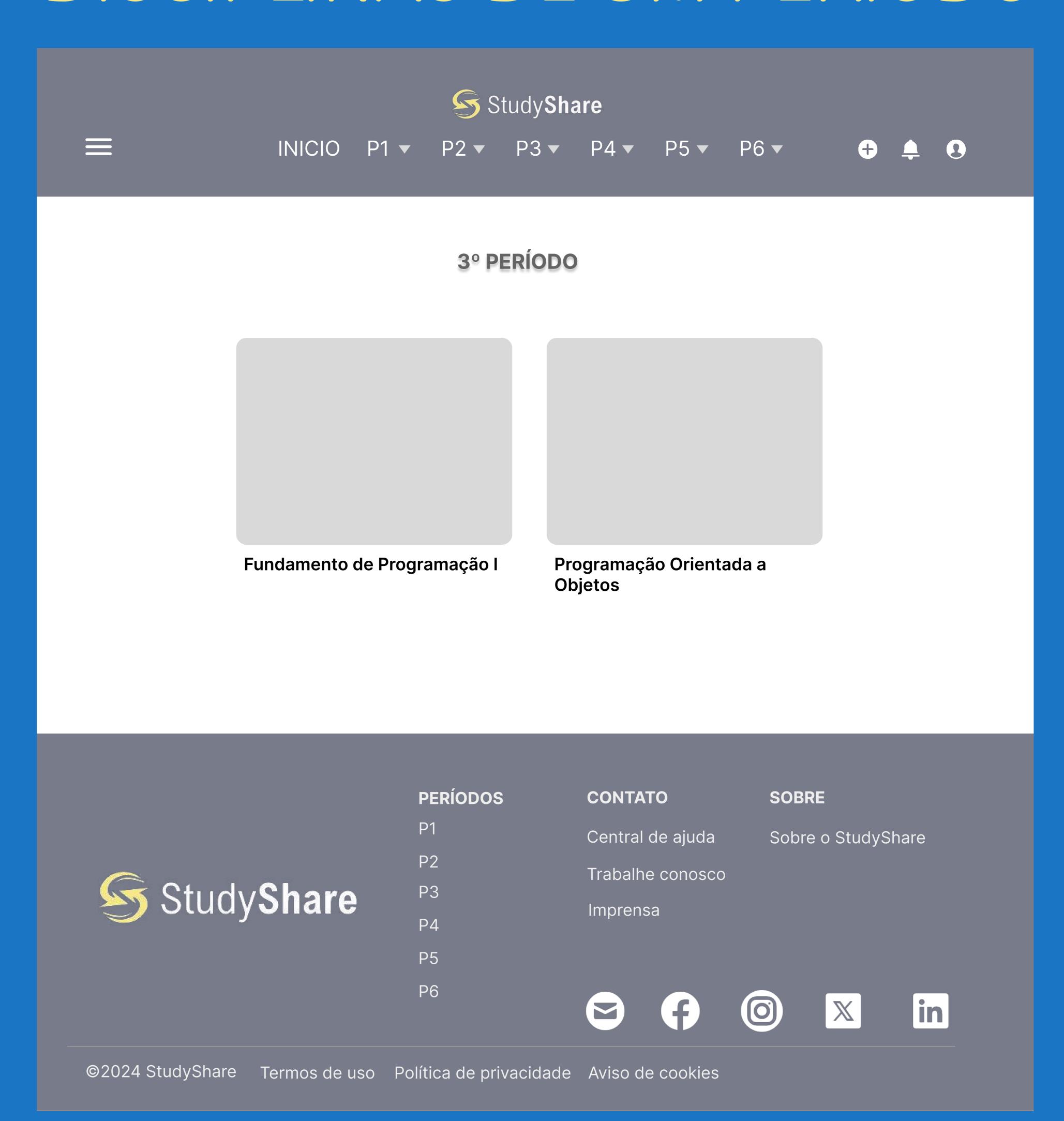


TELA INICIAL APÓS ENTRAR NO SITE





DISCIPLINAS DE UM PERÍODO





LISTA DE CONTEÚDOS DE UMA DISCIPLINA

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS Seguir Conteúdos Avaliações JAVA CLASSES E OBJETOS HERANÇA	= INICIO P	Study Sh a 21 • P2 • P3 •		P6 ▼ ⊕	• 3
JAVA CLASSES E OBJETOS		RIENTADAA	OBJETOS		
CLASSES E OBJETOS	Conteúdos		Aval	iações	
	JAVA				
HERANÇA	CLASSES E OBJETOS				
	HERANÇA				
TRATAMENTO DE EXEÇÕES	TRATAMENTO DE EXEÇÕE	ES			
PERÍODOS P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco Imprensa P5 P6 P6 Central de ajuda Sobre o StudyShare F2 Trabalhe conosco Imprensa Marie Trabalhe conosco Imprensa Mari	StudyShare	P1 P2 P3 P4 P5	Central de ajuda Trabalhe conosco Imprensa	Sobre o StudySh	

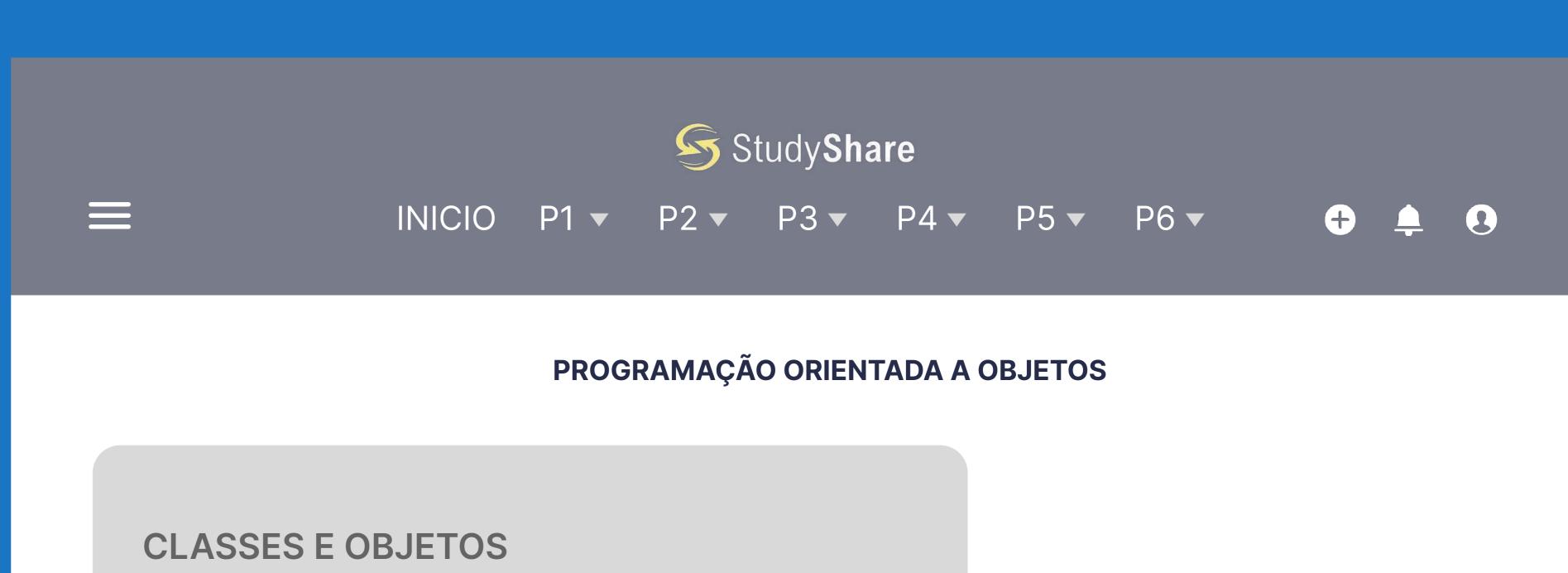


LISTA DE AVALIAÇÕES DE UMA DISCIPLINA

PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 P4 P5 P6		INICIO P	Study Sh a 1 ▼ P2 ▼ P3 ▼		P6 ▼ ♣	8
Conteúdos Avaliações N1 AV1 AV2 N2 AV1 AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco Imprensa P4 P5 P6	PROG	RAMAÇÃO OF	RIENTADA A	OBJETOS		
N1 AV2 N2 AV1 AV2 StudyShare PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6	Seguino	do				
AV1 AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6		Conteúdos		Ava	aliações	
N2 AV1 AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6	N1					
N2 AV1 AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 P4 P5 P6	AV1					
AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6	AV2					
AV2 PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6	N2					
PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 P4 P5 P6	- \ —					
P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P5 P6	AV2					
P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P5 P6						
	S	StudyShare	P1 P2 P3 P4 P5	Central de ajuda Trabalhe conosco Imprensa	Sobre o StudyShare	n



CONTEÚDO DE UMA DISCIPLINA



* * * * *

- 1. Classe:
- Uma classe é um modelo ou blueprint para criar objetos. Ela define os atributos e comportamentos que os objetos terão.
- Por exemplo, se estivermos construindo um sistema de gerenciamento de biblioteca, poderíamos ter uma classe chamada "Livro" que define os atributos como título, autor, ano de publicação, etc., e métodos como emprestar, devolver, etc.
- 2. Objeto:
- Um objeto é uma instância de uma classe. Isso significa que é uma entidade concreta baseada no modelo fornecido pela classe.
- Usando o exemplo acima, se criarmos um objeto da classe "Livro", poderíamos ter um livro específico como "Harry Potter e a Pedra Filosofal" de J.K. Rowling, com atributos específicos como "Harry Potter" (título), "J.K. Rowling" (autor), "1997" (ano de publicação), etc.

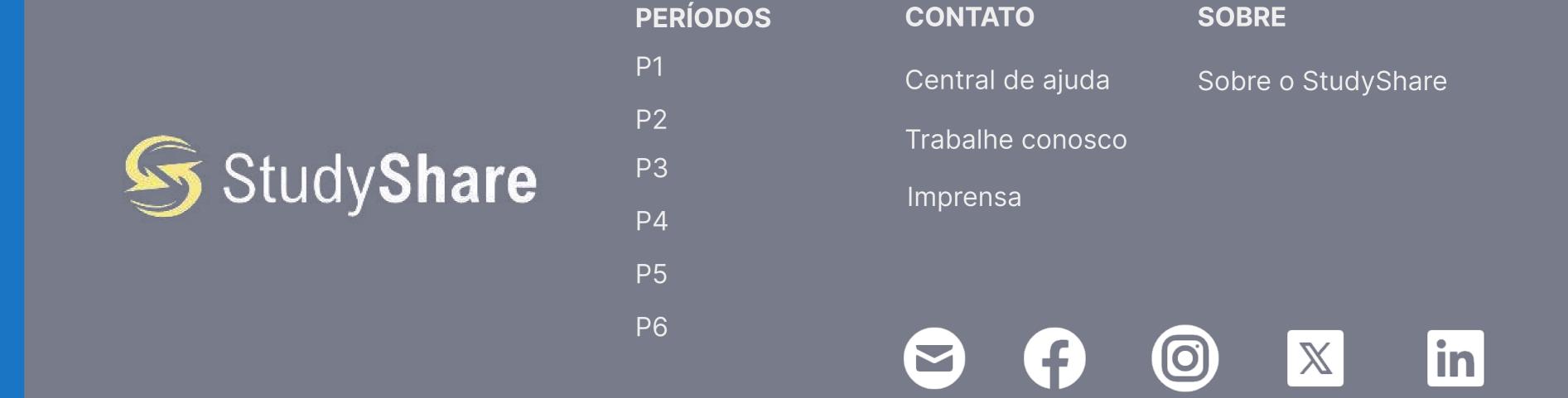
HERANÇA

LEITURAS RELACIONADAS

JAVA

TRATAMENTO DE EXEÇÕES

POLIMORFISMO

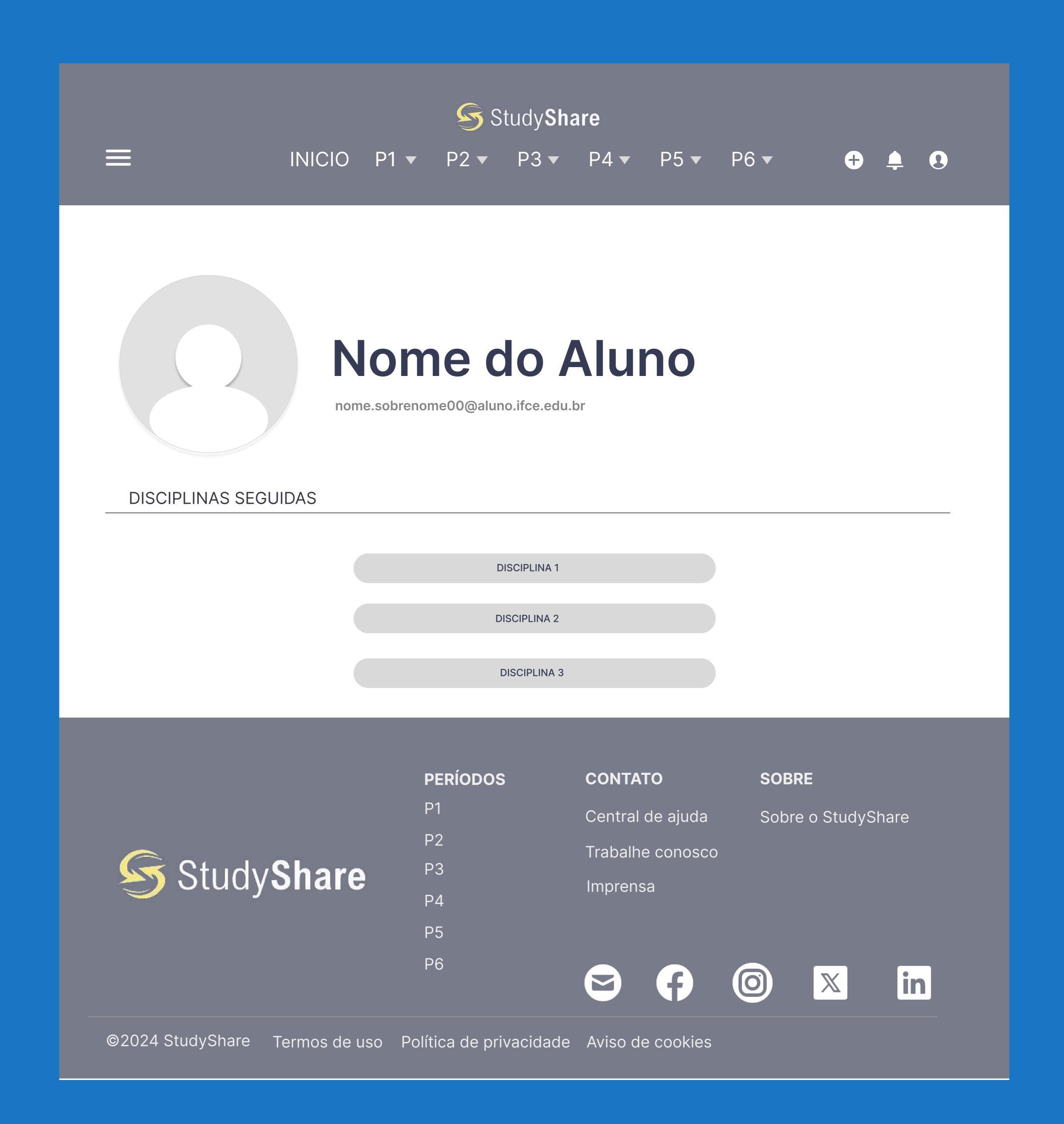


AVALIAÇÃO DE UMA DISCIPLINA



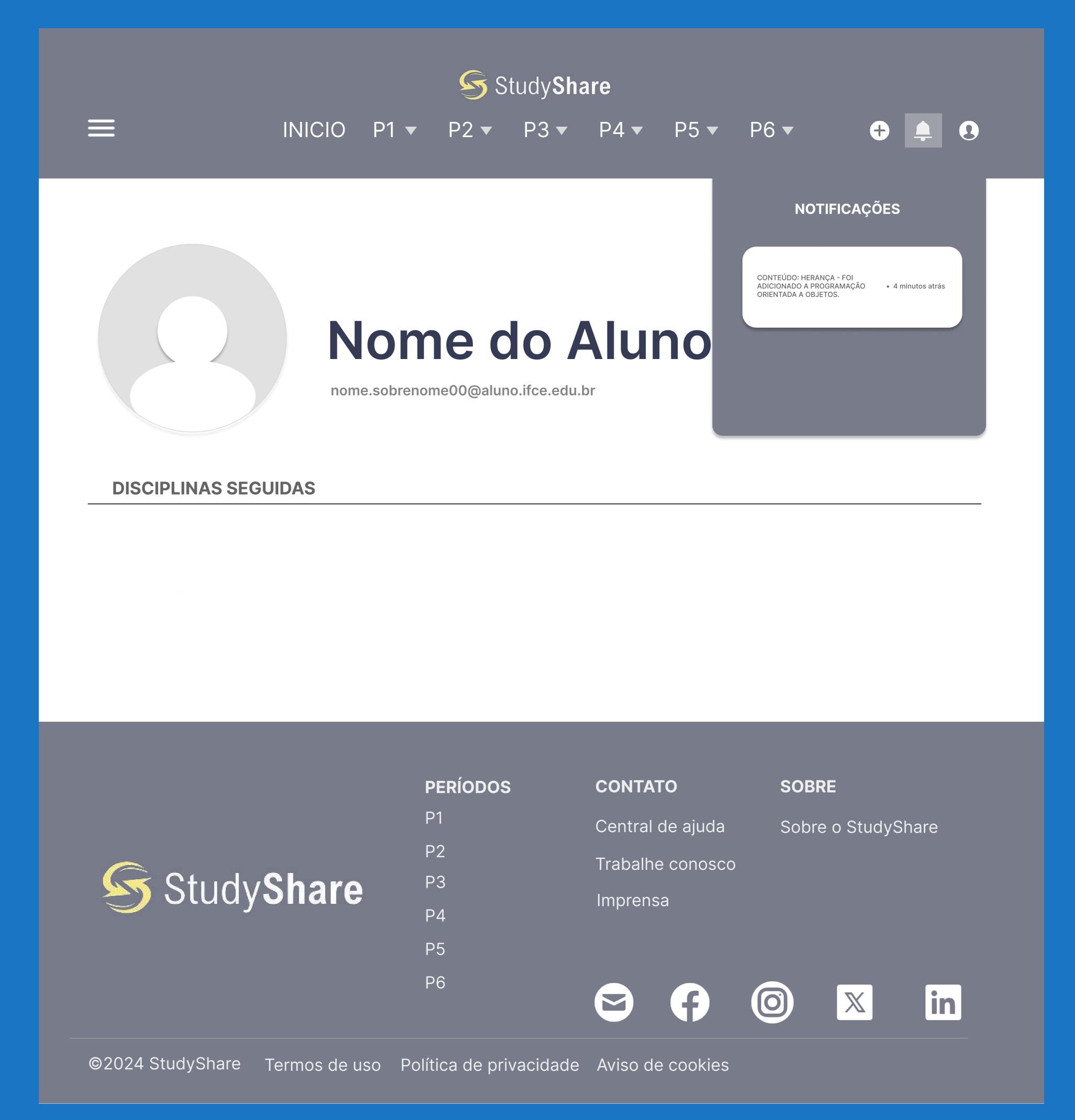


PERFIL DE USUÁRIO





NOTIFICAÇÕES





ENVIAR MATERIAIS

